

法政大学図書館司書課程

メディア情報リテラシー研究 第2巻2号、32-40

特集 東日本大震災10年とメディア情報リテラシー

映像メディア表現を通じたメディア・リテラシー ～美術教育からの視座～

柳沼宏寿

新潟大学

1. はじめに

2020年の春、福島と新潟の二つの高校から映像作品の制作に関するレクチャーを依頼された。いずれもCOVID-19の感染拡大によって通常の文化祭は中止を余儀なくされたが、映像作品の発信という形で実施を目指したいという切なる願いであった。この一年、多くの人々が日常のあらゆる時間を奪われた。とりわけ学校生活を過ごす若者にとっての喪失感は計り知れない。そのような中、彼らは、この状況を乗り越える手立てとして「映像表現」を選んだ。そして、いずれの学校も一夏を作品制作に費やし、学級、部活、特別活動など、様々な立場からのメッセージを映像にして新たな文化祭を実現したのである。

このことは、二つの意味で象徴的な出来事と言える。一つは文科省が打ち出している「GIGAスクール構想」との関わりである。今後、国境を超えた異文化との交流においては言葉以上に視覚的コミュニケーションが重要な役割を果たしていくであろう。SDGsなどの国際的な協働を推進する人材育成としても映像メディアによる表現を学校教育が担っていく意味は大きい。もう一つは「ヴァルネラビリティ（脆弱性）」を帯びた状況に「レジリエンス（回復力）」をもたらす可能性である。今回は感染症拡大という事態だが、東日本大震災の時にも家族を失ったり避難を余儀なくされたりした子どもたちが取り組んだ事例があった。人類が、生態系や自らの心のヴァルネラビリティに気づき始めた今、一筋の光明とは言えないだろうか。

その一方で、映像メディア表現を教育活動で扱うにあたってはメディア・リテラシーの問題を避けて通れない。子どもたちの人間形成空間にメディア環境が占める割合は急速に拡大し、内閣府によれば令和元年度のインターネット利用率は、小学生（86.3%）、中学生（95.1%）、高校生（99.1%）である⁽¹⁾。SNSをはじめとしたソーシャルメディアをめぐるトラブルも後を絶たない中、今後一人一台のタブレット端末を完備する上で教育におけるメディア・リテラシーは不可欠となってくる。筆者は、これまで美術教育の立場から映像メディア表現に注目してきたが、そもそも芸術表現を何らかの情報を伝えるメディアと見る時、様々な解釈を相対化しながら「造形性」や「美の原理」が共有されていく過程もメディア・リテラシーと重なる部分が多い。本論では、論者がこれまで関わってきた映像メディア表現を通して、学校教育（とりわけ美術教育）と

メディア・リテラシーの関係について考察していきたい。

2. 学校教育における映像メディア表現の位相

(1) 視聴覚教育における映像メディア

学校教育と映像メディアの関わりは、まず視聴覚教育の変遷に確認できる。実質的には戦時下の国民教化や戦後のGHQによるアメリカ教育映画の大量供給など、国家的政策の啓蒙・教育に利用されることもあったが、そもそも視聴覚教育の思想的基盤は子どもの感覚や経験を重視する直観教授にあった。特に視聴覚教育の理論的土台を構築したエドガー・デール（Edgar Dale）は、デューイ（John Dewey）のプラグマティズムに基づきながら「経験の円錐」モデルを構想し、映像メディアの抽象的経験と具体的経験をつなぐ重要な役割を教育方法に導入しようとした⁽²⁾。日本でも波多野完治がデールを参照しつつ、「児童文化論」「新教育」「教具史観」などの子ども中心の教育観から日本の視聴覚教育の基盤を構築してきた⁽³⁾。また実践面でも、成城学園初等学校教諭の川上春男が映像教育の目的を「人間形成」や「創造性の陶冶」に捉え、『映画科』を新設して先進的な取り組みを行った⁽⁴⁾。さらに学校を超えた動向ではあるが、昭和30年代に福島県本宮市の小学校を中心に展開された「本宮方式映画教室運動」は、「太陽族」や風俗映画の子どもへの悪影響を母親らが憂い、映画館と学校を巻き込みながら起したものである。教師は親子で見た映画について学校の授業で鑑賞を行い、母親らは地域発の映画製作にまで取り組んだ。まさに映像メディアを通した教育文化が創造された事例であった⁽⁵⁾。

このように、視聴覚教育の歴史を紐解いてみると、映像メディアに関わる理論や実践の多くには、子どもの発達段階における人間形成が意識されていたことがわかる。

(2) 美術教育における映像メディア表現

筆者は中学校教員時代、あることを契機に美術の授業で映像表現を取り入れるようになった。25年前、荒れた学校で全くやる気を起こさなかった生徒らが、「映画でも作ってみるか」の一言で目の色を変え、その日の授業内でショートフィルムを作り上げてしまったのである。そのこと自体、映像メディア表現の魅力を感じさせる出来事であったが、それ以上に驚いたのは、その後の彼らの授業に対する取り組みががらりと好転したことであった。おそらくは、表現の面白さに触れ、成就感を抱くことができたからと思われる。筆者自身も、絵画や彫刻など他の領域とは明らかに違う映像メディア表現の魅力を感じ、それ以来、美術の授業に取り入れて生徒の作品を発信し続けた。しかし、数年が経過しても他の学校からの実践はほとんど見られなかった。それは全国的にも同様で、学習指導要領においては平成10年版中学校美術科の「表現」に「映像メディアを使って表現する」という項目が盛り込まれていたにも関わらず、教育現場では、教員に映像制作の経験がないことや機材・設備の不足などから浸透せず、平成22年度版では「表現」から「指導計画の作成と内容の取り扱い」の項目へ移され、トーンダウンしてしまった印象を受ける。

(3) オーストラリアの挑戦

論者は、学校教育における映像作品制作の呼び水となることを期待して、2009年に地域の映画館と連携した映画祭の企画に着手した。その皮切りとして開催したシンポジウム「映画と教育」(2009年、於新潟大学)で、講演を依頼した千葉茂樹(映画監督・当時日本映画学校副校長)が自作のドキュメンタリー映画『シネリテラシー 映画をつくる子どもたち ～オーストラリアの挑戦～』を持参し上映した⁽⁶⁾。これは、オーストラリアのニューサウスウェルズ州の教育省が2001年に学力不振対策として映画制作を取り入れた施策を紹介したものである。「シネリテラシー」とは、「シネマ」と「リテラシー」を合わせた造語で「映画を論理的に読み解き、映画の制作を通して学習意欲を高める教育活動」を意味する。オーストラリアは世界の200以上の国と民族から人が集まる多民族国家であり、学校によっては母国語さえ共有できない困難を抱えていた。そのような中、映画制作を通じた協働学習が子どもたちの学習意欲を高め、他者理解や成就感をもたらすという成果を上げたのである。その実践に千葉が着目し、2005年時の様子を映画に収めたのであった。このオーストラリアの取り組みは、筆者が当時目指していた教育を理想的な形で実現しており、その後の実践の礎となった。

この取り組みで注目すべきは、子どもたちが映像制作を通して見せる瑞々しい表情もさることながら、背景にある政治的政策との関わりである。当時、オーストラリアの多文化主義政策は、民族的多文化主義からコスモポリタンの多文化主義へと移行しつつあり、全体と個の関係における重心が、「権利」から「責任」へシフトしていた。その転換点において映画制作を取り入れた教育が功を奏したのである。映画の制作過程で異なる能力や資質を持つ個々の生徒が協働し、自己の役割を果たすことで所属感と自己有用感を抱いている様子が見られた。文化や格差を超えて学びへの意欲を喚起している点は、今後グローバル化が進む社会にとって映像メディアの重要な可能性と言える。

3. 子どもたちによる映像表現の諸相

(1) 発表の場の演出

シンポジウムによって機運も高まり、同年新潟市の映画館「新潟市・市民映画館シネ・ウインド」との連携で、子どもの制作した映像作品の上映会(「シネリテラシー・フェスタ」)をスタートさせた。東日本大震災のあった第3回からは福島映画館「フォーラム福島」も加え、以来、新潟と福島を拠点に上映会を継続してきた。これまでの出品された作品は、総合的な学習でのテーマ制作、修学旅行の報告、企業連携CM、CG、アニメ、ドラマ、ドキュメンタリー等々多彩だが、全体を通してみると美術の授業として制作されたものは少なく、総合的な学習、また、放送部や情報処理部など、あらゆる立場での活動成果が映像にまとめられている。大学の一研究室による手弁当の企画であるため、全国公募ながらも上映が新潟と福島の二ヶ所のみだが、当日はレッドカーペットでの入場や上映後の表彰などのセレモニーを行い、賞状・記念DVDの贈呈など、制作した子どもたちへの激励に最大限努めてきた。

(2) 震災をテーマにした作品

これまでの10年を通して応募された作品を振り返ってみると、やはり福島の子どもたちが東日本大震災と向き合ってきた映像作品には印象深いものがある。その中から3校を取り上げてみたい。

浪江町立津島小学校の作品は、原発事故の影響で全国へ避難を余儀なくされた子どもたちが、避難先での差別やいじめによって自傷行為、学習意欲低下、引きこもりなどの問題に苛まれている中、一年ぶりに集い、今の思いを語った映像である。子どもたちは、カメラを前にすることで本音を語り出し、それを機に心情の変化がみられたという。また、いわき市立豊間小学校は、学校周辺の9割以上の世帯が流され子どもも2名犠牲になっていたが、震災後、数年経過してから「PTSD (Post Traumatic Stress Disorder ; 心的外傷後ストレス障害)」の症状を訴える者が出てきた。そのような中で、校長の水谷大は阪神・淡路大震災や中越地震の事例を踏まえながら復興の一手立てとして映画制作を取り入れた。水谷は、子どもたちが思い出したくもなかった現実をあえて映像にすることで自らの立ち位置が自覚できたこと、そしてそのことによって未来を志向することができるようになった変容を捉えている。さらに、相馬高校の作品では、被災地に暮らす女子生徒が放射能の不安について、将来の結婚や生まれてくる我が子のことに思いを馳せながら語っている。相馬高校は震災直後から映像作品制作を継続しており、当初から関わってきた教諭の渡部義弘によれば、毎年の上映会で多くの人と交流することで生徒たちの視野が広がり、震災のとらえ方が徐々に多角的になってきたという。

(3) グローバルな交流から

この映画祭は、2018年から国際的な交流へ進展させるべく「GCL (グローバルシネリテラシー)」と銘打って、海外からの作品も含めるようになった。公募に際して、英語圏以外の国は英語の字幕を付すことを条件にした。コロナ禍以前まで3回ほどの上映会を開催したが、国際学会等で知り合った研究者を介しながら毎回数カ国から出品があった。折しも各国において難民、格差、経済破綻等々の深刻な問題を抱えており、その実情が子どもたちの作品にも現れていた。その中からいくつか紹介したい。

まず、アメリカの作品は国際アートプロジェクト「ヘキサゴンプロジェクト」からの出品である。世界的平和を目指したテーマに基づいて子どもたちが六角形の基盤に思い思いのイメージを描いている。個々の作品が多様に連結されながら展示され、協働の輪が広がっていくイメージの映像作品となっている。また、エジプトの作品は貧困層の子どもの支援する組織からの出品で、学校へ行けない子どもたちを集め、そこで共に遊び学んでいる様子を映したものである。「私たちを見てほしい」というメッセージを、当の子ども自身が訴えている映像は心に刺さるものがある。さらにドイツの高校からは、学校内で行われた映画祭からの作品が数点出品された。ベルリンの壁崩壊後30年が経過した今、人々の心には新たな「壁」が存在しているという問題をテーマにしたものである。人形やイラストによるアニメーション、人権活動の写真を使ったデジタルストーリーテリングなど様々な手法で表現されている。

この GCL の企画を通して一つの興味深い交流が生まれている。日本の中学生がデジタルストーリーテリングの手法で制作した学校生活（部活動や給食の様子など）の紹介映像に対し、ドイツの学校の生徒らが反応し、同様の手法で自校の紹介映像を制作し送り返してきたのである。国境を超えた異文化理解として、日常の記録でも魅力ある題材になり得る可能性を感じた交流であった。

4. 映像メディア表現の教育的意義

(1) 美術教育の視点から

子どもたちの映像メディア表現の意義について、美術教育との関係から考察してみたい。まず、前述のデールが映画について述べる時、視聴覚教育としての映画、つまり学校教育において学習内容を効果的に学ばせるための手段として考察されている。そして、その基盤には「豊かな経験」を確かな学びにつなげるプラグマティズムの思想があり、映画というメディアがもたらす独自の経験に期待が込められている。さらに、「経験の円錐」モデルに示される「抽象」と「具象」の境界は、かたちあるものがどのように単純化されていくか、あるいは単純化されたもののどこに着目して意味を読み解くかという、美術教育としては「造形性」や「美の原理」の学びに関わる極めて重要な局面である。

そしてまた、GCL に出品された海外の作品に見られるように、様々な苦悩や困難を抱えた状況において、映像メディア表現が子どもたちに未来への活力を抱かせていたことは人間形成の観点からも意義を見出すことができる。その要因にはメディアとしての特性（機材、撮影など）をはじめ、制作過程における協働的な活動や編集作業など、映像作品独特の表現形式とコミュニケーションによってもたらされる「メタ認知」や「社会的自我の形成」が挙げられよう。さらには、鑑賞する場としての映画館が、社会的かつ非日常的な空間であるという「映画文化」の特性も重要である。これらの要因が子どもにイメージを豊かに抱かせ、その形象化への能動性を引き出していたと考えられる。

(2) ヴァルネラビリティからのレジリエンス

映像メディアが能動性を引き出す魅力は、ヴァルネラビリティからの脱却、いわゆるレジリエンスとしての可能性にもつながる。戦争や震災、虐待などの精神的衝撃に起因する PTSD に苦しむ子どもたちにとって「映像メディアによる表現」の導入には、時期的なことや描写内容など配慮すべきことは多いが、動機付けや自己有用感、成就感などの可能性を孕んでもいる。対処療法としてではなく、自らが当面する課題に向き合うこと自体が自己を取り戻すための重要な一歩になっていると言えよう。

また、心的外傷からのレジリエンスの過程には、単なる回復を超えた人間的成長も見られる。それを、PTSD に対し「PTG (Post-Traumatic Growth ; 心的外傷後成長)」という。PTG は、人間心理のポジティブな展開への過程分析として、抑圧からの解放を唱えたフロイト (S.Freud)

をはじめ、ナチスによる虐殺の現場体験を考察した فرانクル (V.E.Frankl)、また喪失体験からの回復について述べたマズロー (A.H.Maslow) などの系譜にある。PTG の心的変化を「PTG の包括モデル」として構造化しているカルホーン (Calhoun, L.G) とテデスキー (Tedeschi, R.G.) によれば、PTG の第1段階には「挑戦」があり、そこには「嘆きの管理」「信念や目標の管理」「物語ること」が含まれる。次の段階として「沈黙思考・反すう」が「自己開示」と並行して行われ、個人的・内面的な作業と社会的な作業を繰り返しながら徐々に未来への期待や希望へとつながっていく⁽⁷⁾。この過程における自己開示がいわゆる表現活動にあたり、個人と社会をつなげる場面で映像メディア表現が有力なツールになっているのである。また、これらの成長をもたらすための要素として「自尊感情」「脱錯覚」「曖昧さへの耐性」などの人間的な成長に必要な気づきが挙げられているが⁽⁸⁾、震災をテーマにした映像作品制作に携わった子どもたちの変容からは、映像メディア表現がそれぞれの気づきをもたらす潤滑油として機能していたことがわかる⁽⁹⁾。カトリヌ・マラブー (Catherine Malabou) が「レジリエンスはまさに形の消滅からの、自己形成の論理である。」⁽¹⁰⁾と述べているように、映像メディアを使った表現活動が、彼ら自身の自己回復と人間的成長を支えていることは貴重である。

5. 教育とメディア・リテラシー

(1) メディア・リテラシーの必要性

2011年3月11日14時46分。翌日に控える大学入試後期試験の準備中に突然大きな横揺れが起こった。今まで経験したことのない揺れ方に不吉な予感を抱いてTVのスイッチを入れると、そこには200km以上離れた太平洋側の海岸線に津波が大地を飲み込んでいく映像が映し出されていた。信じられない光景に足が竦んだ。それ以降、現場の惨劇が次々と流し続けられていったが、新たな情報が事態を更新し続けるばかりで、どの情報も真実には到底追いついていないという言い知れぬ恐怖感にも襲われた。メディアから流れてくる情報は現実のほんの一部にすぎない。10年以上経過した今でさえ真実にどれだけ迫りえているだろうか。情報の限界。そして、それがメディアのもう一つの側面を浮き彫りにしている。地震直後の福島第一原子力発電所におけるメルトダウンや原子炉建屋の水素爆発、放射能汚染の経路、汚水処理等々、重大な情報が事実と異なって伝えられていたり隠蔽されていたりという、政府とメディアによる情報操作の数々。マスメディアは、我々が世の中の情報を得るツールでありながら、体制が我々を操るツールでもあることを露呈した。

それは戦時下の大本営発表に酷似している。当時、美術教育も本来の教育目標が否定され、国家の勝利にシフトすると同時に、プロパガンダのツールと化していた。1941年発行の美術の教科書「エノホン」の教師用書には次のように記されている。「芸能科は国民錬成のための教科である。故に抽象的な個人の人格の完成とか、自我の実現のための教育ではなく、具体的に忠良な皇国臣民を錬成するための芸能教育であり、また国境を超えた単なる人間性の教養ではなく、歴史的なる日本国民性の錬成のための芸能教育であらねばならないのである。」⁽¹¹⁾ (一部抜粋、下

線筆者) 美術教育の目標としては現在とまるで正反対である。当時の教育界には全体主義的な気運が充満し、国策に反するような実践は極めて困難であった。それ以前に、大本営発表の戦況に関する情報は事実とは大きく異なって伝えられ、子どもたちは「銃後の守り」をスローガンに、自分たちの代わりに戦地へ赴いている兵士への感謝と応援の気持ちで戦意高揚の絵を描き慰問画として前線へ送っていたのである。

戦後、藤田嗣治をはじめとした従軍画家たちは、画壇から戦犯扱いを受けることになる。同様に、当時の子どもたちの描いた戦争の絵も教育の汚点としてタブー視されてきたように感じる。しかしながら、当時、子どもたちの置かれた環境や純真な心情に想いを馳せるならば、彼らの表現を無きものにすることはできない。責任は真実を伝えなかった社会にある。今、我々は教育者として子どもたちに何を育まなければならないのか。悲惨な歴史を繰り返さないために、そして社会情勢が反転しようとも人間として生きるために備えるべき資質能力とは何か。そのように考えると、氾濫する情報に対し(その真偽を)主体的に判断しようとする前向きな構えは必須であり、メディア・リテラシーの必要性が浮上してくる。

(2) スクリーンリテラシーの視座

論者が当初「シネリテラシー」という言葉に共感したのは、映画が様々な表現形式(写真・アニメ・CG・ドラマ・ドキュメンタリー・その他)を取り込み、文化的価値づけを可能にするからであった。しかし、現在、スマートフォンやタブレットなど、モバイル端末機の急速な発達・普及によって、TVや映画館のように映像が映し出される画面と観客が固定的な位置関係にあるとは限らず、状況に応じて自在に移動し形態を変えてきている。そのように、科学技術の進歩と共に変化するメディアに対し、美術教育との接点を見失わないようにするためには、「シネマ」を「スクリーン」に置き換えた「スクリーンリテラシー」と言う概念が可能性を広げていくように感じている。

レフ・マノヴィッチ(Lev Manovich)は、デジタルメディアなどのニューメディアにおいて、旧メディアで前提とされていた「アルベルティの窓」が不動のものとしては失効しつつも、映像の特性やテクノロジーの進化を踏まえつつ「画面は依然として画面」であり「もう一つの空間への窓」というインターフェイスの存在を強調している⁽¹²⁾。たしかに我々は、そのインターフェイスがどのような位相にあらうと、その「画面」あるいは「窓」を通して認識を成立させている。そしてそれを「スクリーン(screen)」と呼ぶ時、まず銀幕のように映像を可視化する白い幕をイメージすることがきるが、もう一つの意味に「ふるい(篩)」があることによってメディアの特質がより鮮明にされてくる。動名詞の「スクリーニング(screening)」は「ふるいにかける」「選別する」である。つまり、我々がメディアを通して受け取っている情報は特定の条件に照らしてスクリーニングされたものだとも言えるのだ。そう考えると、メディア・リテラシーの射程もおおのずと定まってくるのではないだろうか。

6. おわりに

今後、スクリーンの位相がどのように変化していくかを予測してみるとメディア・リテラシーの重要性は益々際立ってくる。例えば、VR や AR などは今でこそ重装備だが、やがて軽量で快適な眼鏡へと進化し、コンタクトレンズ化されていくことが予想される。メディアの装着を透明化させつつ仮想空間が体験できるようになると、大人数での会議、コンサート会場、競技場等々、実際は別な場所においてもあたかもその場にいる感覚がよりリアルになっていくだろう。さらにはドローンによる大空からの鳥瞰や、特殊カメラでミクロの世界への侵入など、あらゆるニーズに応じた認識やコミュニケーションが可能になってくる。そのように、現実の世界にバーチャルな空間が融合して我々の欲望を満たす一方で重大なリスクも予想される。情報を認識するためのスクリーンが人体の感覚器官に限りなく接近し体内レベルにまで押し込まれる事態においては、これまで人間の内部と外部を媒介していた「五感」や「体性感覚」の出番が奪われてしまう。いうまでもなく実体験の喪失は情報の真偽を見極める判断力を鈍化させていく。それは人間の生物学的な退化をもたらすと言っても過言ではないだろう。そのような事態を想定する時、その危機に対する対抗軸として美術教育が果たす役割は大きい。人類は、数百万年もの間、石を叩きながら道具を作り続け、また、数万年もの間、洞窟に絵を描き続けながら脳を発達させてきた。自然と直に関わりながら育まれていく造形感覚や美意識、そしてそこから生み出される想像力こそが、現実とバーチャルな空間の違いや特質を見極める人間力なのである。その意味で美術教育はメディア・リテラシーの重要な方法の一つと言えよう。

-
- (1) 内閣府. 令和元年度青少年のインターネット利用環境実態調査, <https://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/r01/net-jittai/pdf/cover.pdf>
 - (2) エドガー・デール、西本三十二訳『デールの視聴覚教育』参照、日本放送教育協会、1957
 - (3) 波多野完治『テレビ教育の心理学』参照、日本放送教育協会、1963
 - (4) 川上晴男『映像教育論』参照、法政大学出版局、1968
 - (5) 岡部司『アッパの眼 本宮映画教室の十年』参照、東洋館出版社、1965
 - (6) 千葉茂樹脚本・監督 DVD ビデオ『映画をつくる子どもたち～オーストラリアの挑戦～』市民グループ地球家族の会企画 / 制作、株式会社 教配、2007
 - (7) カルホーン、L.G・テデスキー、R.G・テデスキー、富田拓郎・菊池安希子（監訳）「トラウマ後の成長—喪失から学べる前向きなこと」『喪失と悲嘆の心理療法—構成主義からみた意味の探求』参照、金剛出版、2007
 - (8) 近藤卓「PTG とはなにか—誕生は命がけそして成長、生きることは PTG そのもの」
近藤卓編『PTG 心的外傷後成長—トラウマを超えて』参照、金子書房、2012
西村佐彩子「曖昧性耐性の理論と測定」近藤卓編『PTG 心的外傷後成長—トラウマを超えて』参照、金子書房、2012
 - (9) 拙論「震災後に見る“映像メディアによる表現”のちから～PTSD から PTG へのレジリエンス～」参照、『美術教育学研究』第 48 号、2016
 - (10) カトリヌ・マラブー、桑田公平・増田文一郎（訳）『私たちは脳をどうするか—ニューロサイエンスとグローバル資本主義—』春秋社、p.129、2005
 - (11) 山形寛『日本美術教育史』黎明書房、1967、pp.699-700

- (12) レフ・マノヴィッチ、堀潤之訳『ニューメディアの言語—デジタル時代のアート、デザイン、映画—』
参照、みすず書房、2013